

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi berkembang pesat di dunia pendidikan bahkan hampir semua sekolah, perguruan tinggi bahkan perkantoran menggunakan teknologi. Akan tetapi masih banyak guru-guru yang belum menguasai atau menggunakan teknologi contohnya perangkat komputer. Dapat dilihat dari terus berkembangnya *Software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran. Pendidikan menjadi salah satu tolak ukur seseorang mengenai cara berpikir yang berkualitas, baik dengan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu perantara atau alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan mempermudah, untuk guru menjadi lebih mudah menyampaikan materi pelajaran kepada murid dan untuk murid menjadi lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang dipakai dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan keinginan dan minat murid dalam mempelajari suatu pelajaran. Media pembelajaran juga mampu meningkatkan pemahaman murid terhadap materi, karena murid tidak hanya mengandalkan mata (visual), atau telinga (audio) tetapi mengandalkan semua indera untuk berinteraksi dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran mengenai alat komunikasi ini dibuat berdasarkan materi dari kurikulum yang ada di tk perintis. Alat komunikasi merupakan alat yang digunakan oleh kita di kehidupan sehari-hari. Tujuan saya membuat media pembelajaran mengenai alat komunikasi ini yaitu untuk memperkenalkan berbagai macam alat komunikasi dengan menggunakan media gambar dan suara sebagai media untuk menyampaikan materinya. Di mana guru menyampaikan materi dengan menampilkan gambar alat komunikasi dari smartphone atau laptop dan menjelaskan nama serta kegunaan dari gambar alat komunikasi yang di tampilkan. Dalam media pembelajaran mengenai alat komunikasi ini juga tidak hanya menyajikan materi saja, ada juga game yang dibuat dalam media pembelajaran ini.

Game yang dibuat yaitu tebak gambar. Di mana dalam game ini nantinya murid disuruh memilih gambar yang sesuai dengan perintah soal yang diberikan. Apabila jawabannya tidak sesuai maka murid disuruh mencari sampai jawabannya sesuai dengan perintah soal.

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci yaitu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar anak-anak. Pentingnya belajar mengenal alat komunikasi manusia dalam kerja praktek ini yaitu untuk menambah wawasan atau pengetahuan lebih jauh lagi tentang salah satu materi pengenalan alat komunikasi yang diajarkan kepada anak TK Perintis Berbah. Oleh karena itu saya di sini akan membuat suatu media pembelajaran untuk anak- anak TK Perintis Berbah yang bertema “Pengenalan Alat Komunikasi untuk anak TK Perintis Berbah dengan menggunakan *Unity*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

- Sistem pembelajaran yang ada masih menggunakan metode manual sebagai metode penyampaian materi sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- Kurangnya metode menarik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa menjadi malas untuk belajar.

C. Batasan Masalah

Agar penulis dapat mencapai tujuan yang berkaitan dengan identifikasi masalah diatas maka, proyek ini diberi batasan yaitu :

- Memperkenalkan kepada guru tentang media pembelajaran interaktif di TK Perintis Berbah.
- Materi yang dirangkum dalam media pembelajaran interaktif ini yaitu tentang pengenalan alat komunikasi.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas yang meliputi latar belakang dan identifikasi masalah maka diperoleh rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran animasi pendidikan dengan metode interkatif untuk pendidikan anak usia dini menggunakan media berbasis mobile?
2. Bagaimana menciptakan suasana bermain sambil belajar bagi anak menggunakan aplikasi berbasis mobile?

E. Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan Kerja Praktek yang dilakukan di TK Perintis Berbah :

1. Untuk memperkenalkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi kepada guru di TK Perintis Berbah.
2. Memberikan pelajaran yang menarik menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi mobile untuk menyampaikan materi sesuai kurikulum di TK Perintis Berbah.

F. Manfaat Kerja Praktek

1. Bagi Mahasiswa

- Mengimplementasikan ilmu yang di peroleh selama perkuliahan yang berhubungan dengan media pembelajaran interaktif.
- Menambah pengalaman dalam dunia kerja.
- Mendapat banyak relasi ke lingkungan luar.

2. Bagi TK Perintis Berbah :

- Menjadi media yang menyenangkan serta dapat diterima dengan baik oleh para siswa-siswi di TK Perintis Berbah.
- Membantu guru dalam penyampaian materi kurikulum dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi.
- Mengedukasi para guru untuk mengenal media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Umum

1. Sejarah Singkat TK Perintis Berbah

TK Perintis Berbah berdiri pada tanggal 15 Juli Tahun 2012, ijin pendirian TK Perintis dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Sleman pada tanggal 02 Oktober 2013, dengan nomer surat 295/KPTS/2013.

Penetapan **Status Akreditasi** Satuan Pendidikan PAUD dikeluarkan oleh Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Usia Dini dan Pendidikan Nonformal (BAN PAUD DAN PNF) ditetapkan di Jakarta tanggal 13 September 2018, dengan nomor : **091/BAN PAUD DAN PNF/AKR/2018**.

2. Visi, Misi, dan Tujuan TK Perintis Berbah

a. Visi TK Perintis Berbah :

Terwujudnya generasi yang berbudi pekerti luhur, unggul dalam berprestasi, beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan mampu menjunjung tinggi rasa nasionalisme.

b. Misi TK Perintis Berbah :

- Melaksanakan pembelajaran aktif dan efektif yang dapat menciptakan keseimbangan antara kemampuan intelektual (IQ), kemampuan emosional (EQ), dan peningkatan iman (SQ).
- Menerapkan sistem pembelajaran **PERINTIS** (*Personality, Innovative, Creative, Smart*).
- Melaksanakan pembiasaan **5-S Tomat** (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun, Tolong, Maaf dan Terimakasih).

- Menciptakan lingkungan belajar dan lingkungan sekolah yang nyaman dengan berpedoman pada **7K** (Keamanan, Ketertiban, Keimanan, Kebersihan, Kekeluargaan, Kesehatan).
- Mengenal dasar-dasar kemandirian, mengenalkan kebudayaan dan memupuk jiwa kompetitif.

c. Tujuan TK Perintis Berbah :

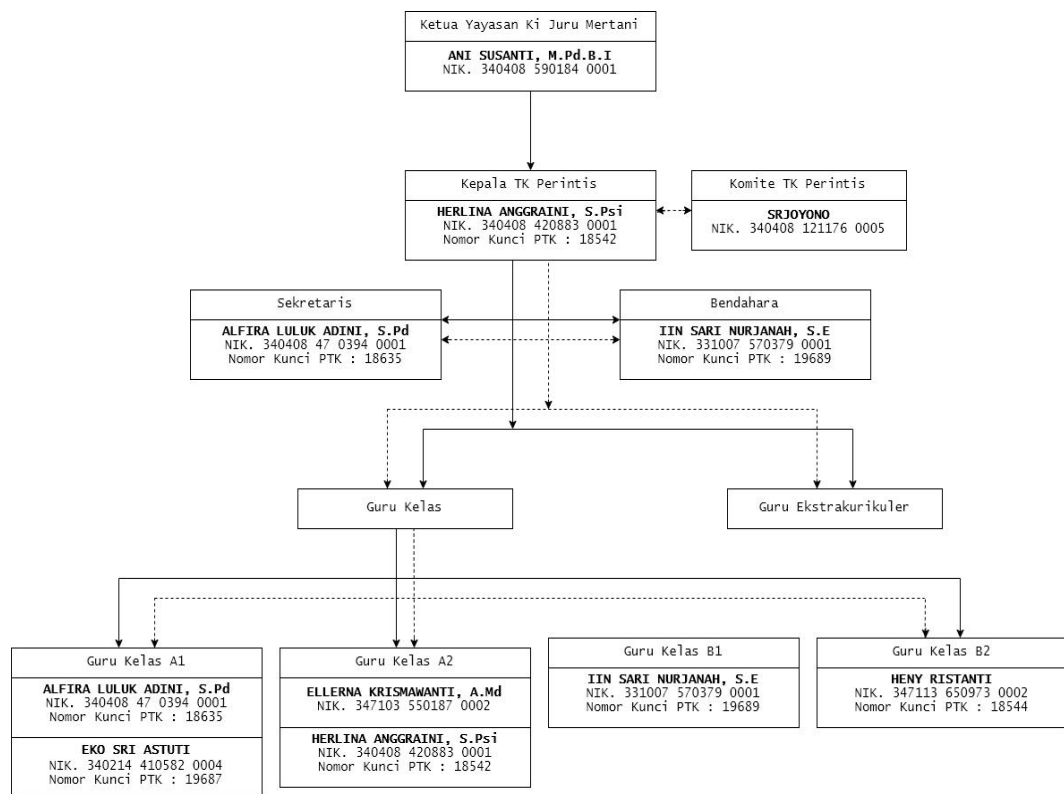
Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar.

3. Alamat dan kontak TK Perintis Berbah

Alamat Sekolah : Karangasem
 RT / RW : 004 / 025
 Kode Pos : 55573
 Kelurahan : Sendangtirto
 Kecamatan : Kecamatan Berbah
 Kabupaten/Kota : Kabupaten Sleman
 Provinsi : D.I. Yogyakarta
 Nomor Telepon : 0856 290 3164 / 0819 0378 0606
 Email : tkperintis.ykjm@gmail.com
 Website : <http://www.tkperintis.sch.id/>

B. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi yang ada di TK Perintis Berbah adalah sebagai berikut :



Keterangan :
 <-----> : Garis Koordinasi
 <-----> : Garis Komando

Gambar 1 Struktur Organisasi TK Perintis Berbah

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Fisik lainnya

Berikut adalah Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik yang ada di TK Perintis Berbah.

a. Sumber Daya Manusia

Berikut merupakan daftar Sumber Daya Manusia TK Perintis

Berbah :

No	Jabatan	Status Kepegawaian						Jumlah		
		Tetap			Tidak Tetap					
		L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml
1	Ketua yayasan	-	1	1	-	-	-	-	2	2
2	Kepsek	-	1	1	-	-	-	-	1	1

3	komite	1	-	1	-	-	-	1	-	1
4	Guru	-	8	8	-	-	-	-	8	8
5	karyawan	-	-	-	1	-	1	1	-	1
Jml Pegawai		1	10	11	1	-	-		11	14

Tabel 1 Sumber Daya Manusia TK Perintis Berbah

b. Sumber Daya Fisik (Bangunan, Sarana Prasarana, Dsb)

Berikut merupakan Sumber Daya Fisik TK Perintis Berbah :

Data Siswa									
No	Tahun	Kelompok A		Jumlah	Kelompok B		Jumlah	Jumlah kel. A+B	Ket
		L	P		L	P			
1	2012-2013	1	5	6	0	0	0	6	
2	2013-2014	11	12	23	1	4	5	28	
3	2014-2015	14	11	25	10	11	21	46	
4	2015-2016	15	16	31	18	12	30	61	
5	2016-2017	20	13	33	14	17	31	64	
6	2017-2018	10	9	19	18	17	35	54	
7	2018-2019	14	8	22	11	10	21	43	

Tabel 2 Sumber Daya Fisik TK perintis Berbah

Data Sarana dan Prasarana		
No	Uraian	Jumlah
1	Ruang Kelas	4
2	Ruang bersama	2
3	Kantor Kepala Sekolah & Kantor Guru	1
4	Meja Besar	16
5	Lemari	7
6	Kursi	100
7	Meja kecil	2
8	Kamar mandi	2
9	Alat bermain	7
Total		141

Tabel 3 Data Sarana dan Prasarana TK Perintis Berbah

D. Proses Bisnis Saat Ini

Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang ada di TK Perintis saat ini masih manual yaitu hanya dengan menggunakan media papan tulis, buku, dan alat bermain yang ada tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang lain.

BAB III

METODOLOGI KERJA PRAKTEK

A. Lokasi, Alamat, dan Kontak pembimbing KP

1. Lokasi Kerja Praktek : TK Perintis Berbah
2. Alamat : Karangasem, Sendangtirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta
3. Kontak Pembimbing KP : 0813 - 2708 - 7781

B. Metode Pengambilan Data KP

1. Wawancara

Pada metode ini pengambilan data dilakukan dengan melakukan sesi wawancara langsung terhadap kepala sekolah TK Perintis yaitu Ibu Herlina secara langsung dan melalui perantara media social.

2. Observasi

Pada metode ini observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan sistem pada tempat kerja praktek. Untuk melakukan observasi saya berkunjung langsung ke TK Perintis untuk mengetahui secara langsung kegiatan yang ada di TK Perintis, khususnya kegiatan yang terjadi dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan untuk menyesuaikan perancangan sistem dengan kebutuhan yang ada di TK Perintis.

C. Rancangan Jadwal Kegiatan KP

No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	ya	tidak
1.	Observasi dan pengumpulan data															V	
2.	Wawancara dengan kepala sekolah dan guru															V	
3.	Pembagian materi															V	
4.	Membuat rancangan															V	

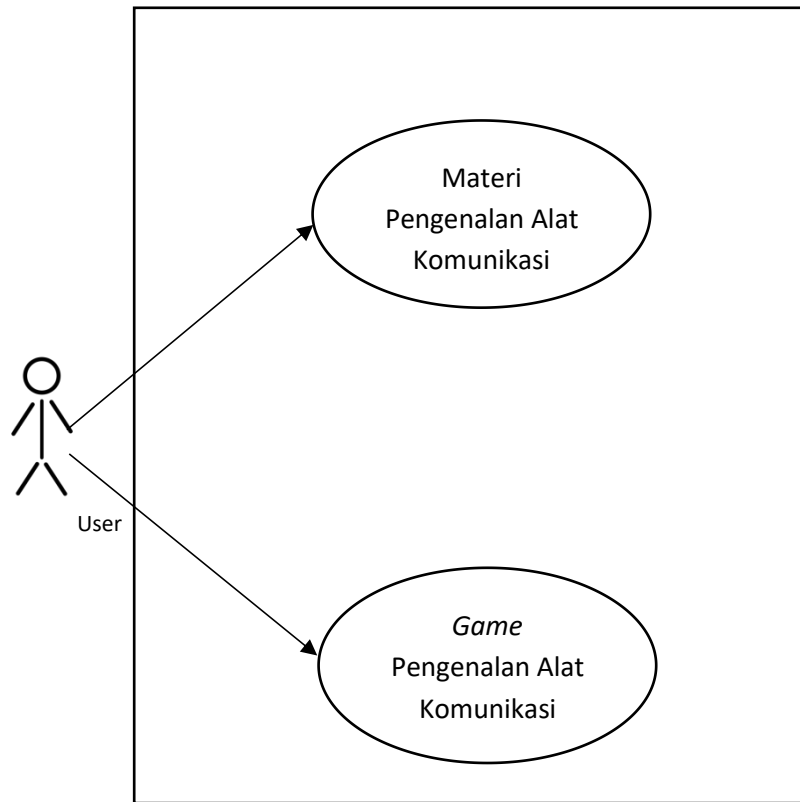
	storyboard																
5.	Pengumpulan materi,bahan dan aset															V	
6.	Proses pembuatan aplikasi															V	
7.	Konfirmasi aplikasi 1															V	
8.	Revisi aplikasi															V	
9.	Finishing aplikasi																v
9.	Presentasi hasil aplikasi kepada dosen pembimbing																V
10.	Demonstrasi aplikasi di TK																V
11.	Penyusunan laporan															V	
12.	Ujian kerja praktek																V

Tabel 4 Rancangan Jadwal Kerja Praktek

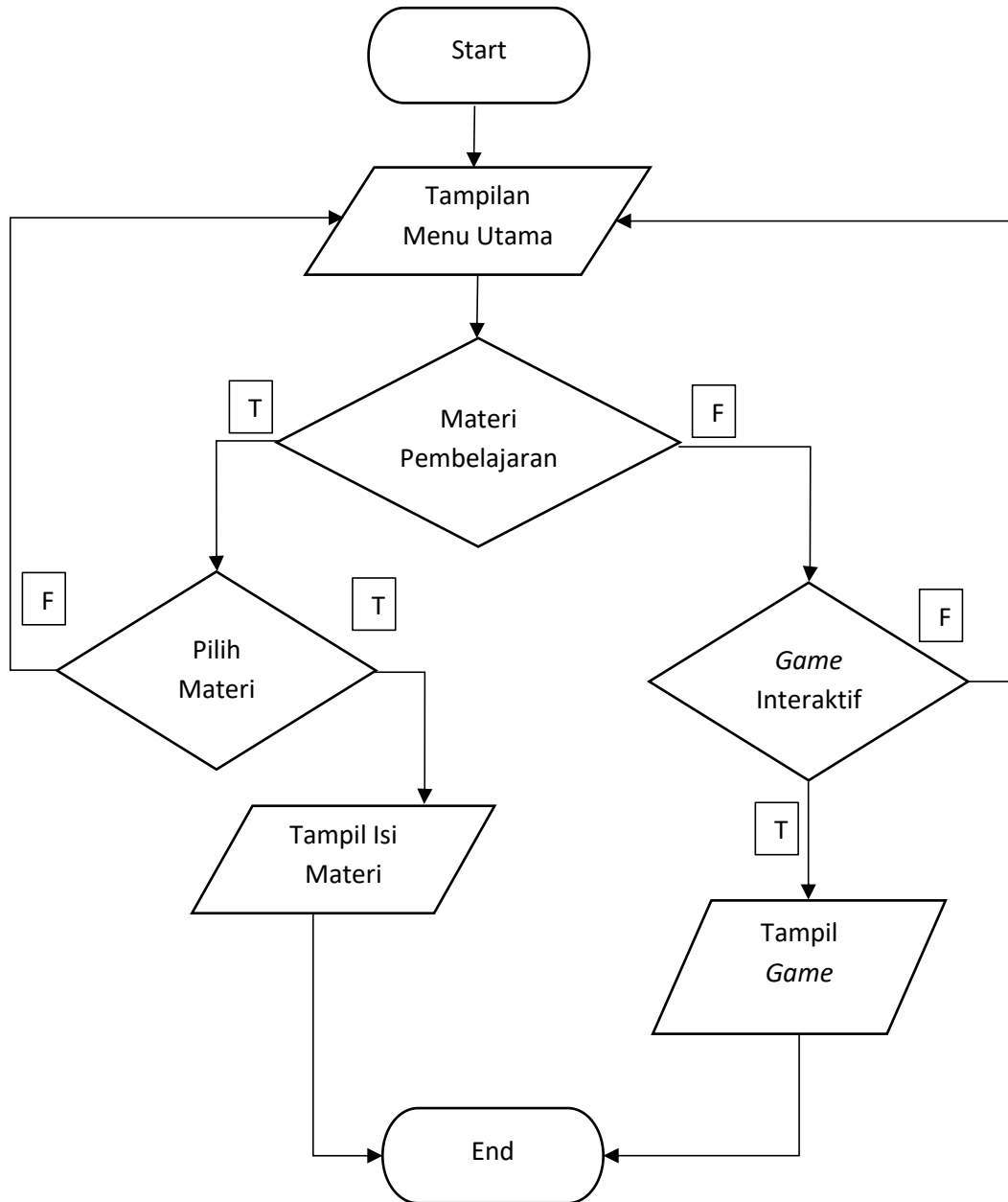
D. Rancangan Sistem

Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan *software* Unity 3D. Di dalam media pembelajaran yang dibuat nantinya memuat materi mengenai pengenalan alat komunikasi dimana alat komunikasi ini dibagi dalam tiga media yaitu media elektronik, media cetak dan media komunikasi. Dan juga nantinya dalam media pembelajaran ini dibuat *game* agar murid tk tertarik dengan media pembelajaran ini. Game yang dibuat nanti yaitu tebak gambar dan pencocokan gambar. Dari media pembelajaran yang telah dibuat maka didapat rancangan sistem sebagai berikut:

1. Use Case Diagram



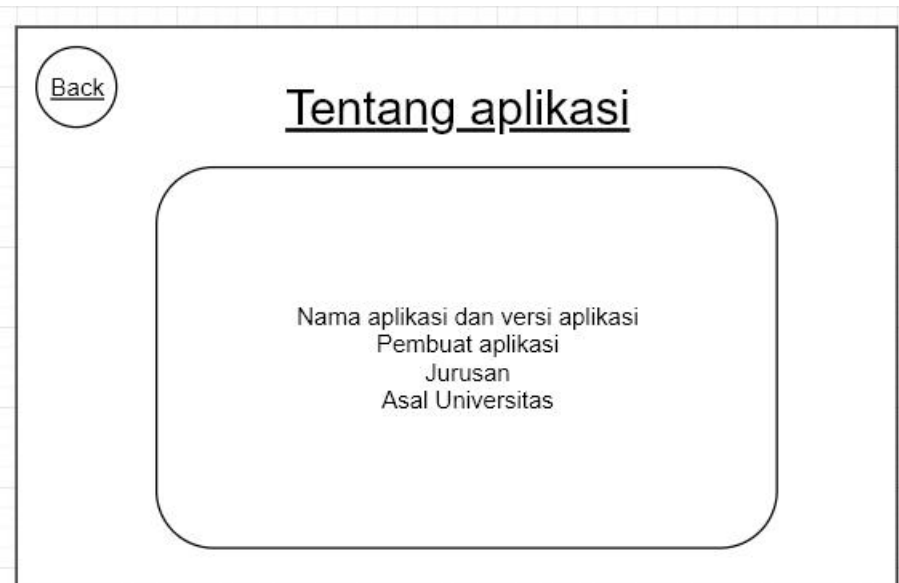
2. Flowchart Aplikasi



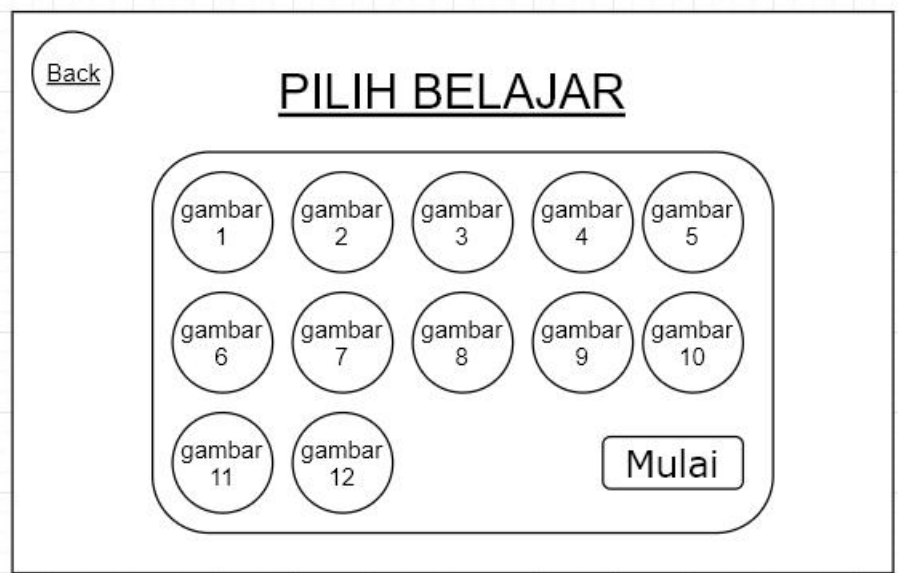
3.Desain Aplikasi



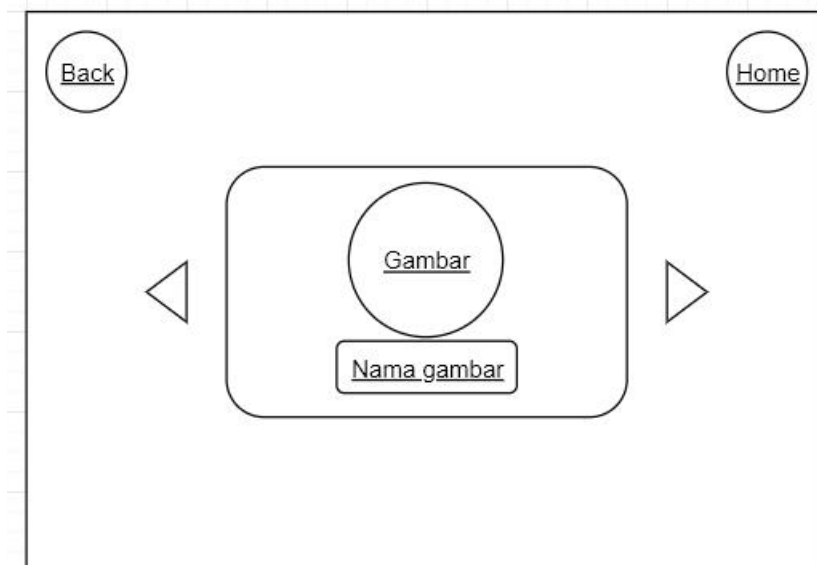
Gambar 2 Tampilan menu awal



Gambar 3 Tampilan desain informasi



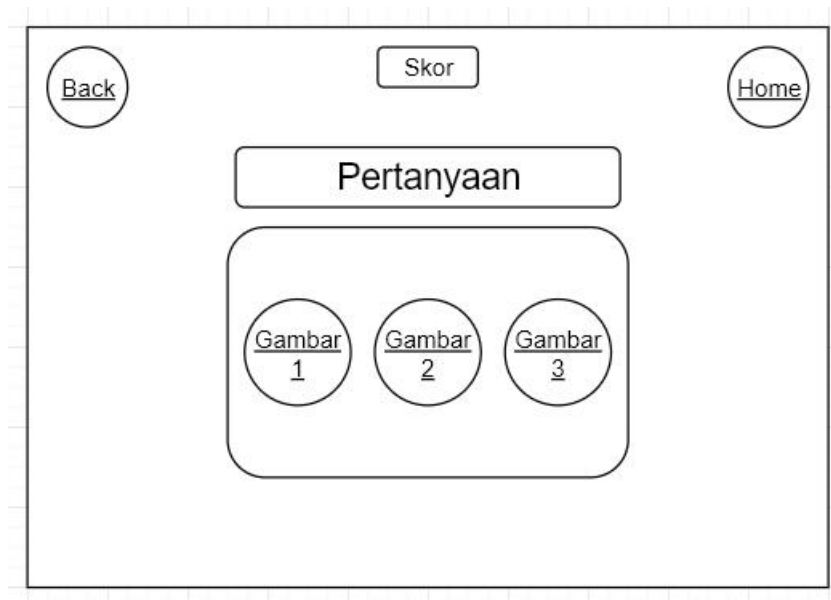
Gambar 4 Tampilan desain belajar



Gambar 5 Tampilan desain mulai belajar



Gambar 6 Tampilan desain bermain



Gambar 7 Tampilan desain mulai bermain

BAB IV

HASIL PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

A. Deskripsi Sistem yang Dibangun

Media pembelajaran ini di buat dengan materi Pengenalan Alat Komunikasi yang merupakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Mobile* untuk membantu pelajaran anak TK. Di dalamnya terdapat pengenalan berbagai macam alat komunikasi dan game untuk membantu guru TK Perintis dalam menyampaikan materi dan membantu murid dalam memahami materi yang di sampaikan

B. Pembahasan Sistem yang Dibangun

Kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil Analisis

a. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan yaitu :

- 1) Asus ROG GL553V
- 2) Keyboard
- 3) Mouse
- 4)

b. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan yaitu :

- 1) Windows 10
- 2) *Unity*
- 3) *Microsoft Office*
- 4) *Corel Draw*

2. Hasil Implementasi

Hasil implementasi aplikasi Media Pembelajaran menggunakan *Unity* yaitu sebagai berikut :

a. Halaman Awal

Halaman awal merupakan tampilan utama ketika membuka aplikasi. Seperti pada gambar 8 dan gambar 9 merupakan tampilan halaman awal.



TK Perintis Berbah

Gambar 8 Tampilan Awal Ketika membuka aplikasi



UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

Gambar 9 Tampilan Awal Ketika membuka aplikasi

b. Menu Utama

Menu utama akan tampil setelah tampilan awal. Didalam menu utama terdapat tombol menu Ayo Belajar, Ayo Bermain, Informasi dan Exit. Seperti pada gambar 10 merupakan tampilan menu utama.



Gambar 10 Tampilan Halaman Utama

c. Menu Informasi

Menu informasi berisi identitas dari pengembang aplikasi media pembelajaran. Seperti pada gambar 11 merupakan tampilan menu informasi.

```
public void Informasi(){
    SceneManager.LoadScene("Informasi");
}
```

Diatas merupakan source code untuk tombol informasi.



Gambar 11 Tampilan Halaman Informasi

d. Menu Ayo Belajar

Menu Ayo Belajar berisi tombol mulai belajar untuk melanjutkan ke materi pengenalan alat komunikasi dan tombol untuk kembali ke halaman menu utama. Seperti pada gambar 12 tampilan menu Ayo Belajar.

```
public void Belajar(){  
    SceneManager.LoadScene("Belajar");  
}
```

Diatas merupakan source code untuk tombol ayo belajar.



Gambar 12 Tampilan Halaman Ayo Belajar

Menu mulai belajar berisi tombol next untuk melanjutkan ke gambar alat komunikasi lainnya, tombol kembali untuk mengulang gambar, tombol kembali ke menu Ayo Belajar, tombol home kembali ke menu awal dan tombol nama alat komunikasi apabila diklik akan mengeluarkan suara dalam Bahasa Indonesia . Seperti pada gambar 13 tampilan menu Ayo Belajar.

```
public void MulaiBelajar(){
    SceneManager.LoadScene("MulaiBelajar");
}
```

Diatas merupakan source code untuk tombol mulai belajar.

```
public void BackBelajar(){
    SceneManager.LoadScene("Belajar");
}
```

Diatas merupakan source code untuk kembali ke halaman ayo belajar.

```
public void BackMenu(){  
    SceneManager.LoadScene("Menu");  
}
```

Diatas merupakan source code untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 13 Tampilan Halaman Transportasi Darat

e. Menu Ayo Bermain

Menu Ayo Bermain berisi tombol mulai untuk melanjutkan ke permainan kuis tebak gambar alat komunikasi dan tombol untuk kembali ke halaman menu utama. Seperti pada gambar 14 tampilan menu Ayo Belajar.

```
public void Bermain(){  
    SceneManager.LoadScene("AyoBermain");
```

```
}
```

Diatas merupakan source code untuk tombol ayo bermain.

```
public void Tebak(){  
    SceneManager.LoadScene("TebakGambar");  
}
```

Diatas merupakan source code untuk tombol mulai bermain.



Gambar 14 Tampilan Halaman Ayo Bermain

Menu Tebak alat komunikasi berisi icon-icon yang merupakan tombol untuk menjawab pertanyaan, tombol untuk kembali ke halaman menu ayo bermain dan tombol untuk kembali ke halaman menu awal. Seperti pada gambar 15 tampilan menu Ayo Belajar.



Gambar 15 Tampilan Halaman Ayo bermain

Ketika icon yang kita pilih itu jawabannya benar maka tampilan akan seperti gambar 16

```
public void jawaban(bool jawab){
    if (jawab){
        feed_benar.SetActive (false);
        feed_benar.SetActive (true);
    }
    else{
        feed_salah.SetActive (false);
        feed_salah.SetActive (true);
    }
}
```

```

        gameObject.SetActive(false);

        transform.parent.GetChild(gameObject.transform.GetSiblingIndex() +
1).gameObject.SetActive(true);
    }

```

Diatas merupakan source code apabila jawaban yang kita pilih sesuai/benar.



Gambar 16 Tampilan Ketika Jawaban Benar

Ketika icon yang kita pilih itu jawabannya salah maka tampilan akan seperti gambar 17

```

public void salahkan(bool salah){
    if (salah){
        feed_benar.SetActive(false);
    }
}

```

```
        feed_benar.SetActive(true);
    }
    else{
        feed_salah.SetActive(false);

        feed_salah.SetActive(true);

    }

    gameObject.SetActive(false);

transform.parent.GetChild(gameObject.transform.GetSiblingIndex()).gameO
bject.SetActive(true);

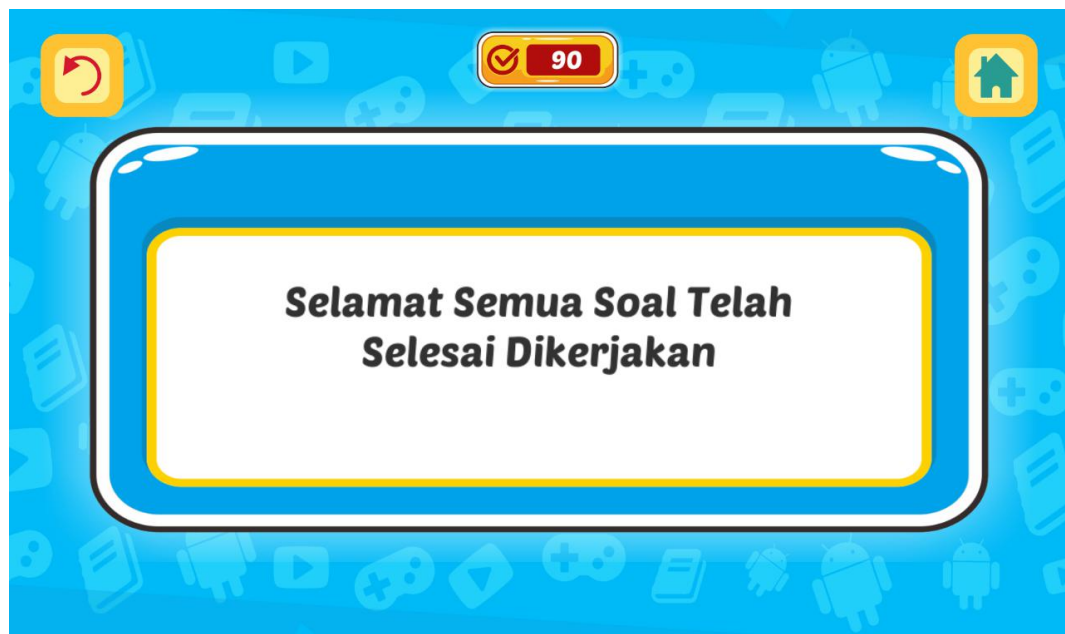
    }
```

Diatas merupakan source code apabila jawaban yang kita pilih tidak sesuai/salah.



Gambar 17 Tampilan Ketika Jawaban Salah

Ketika semua pertanyaan sudah dijawab maka tampilan akan seperti gambar 18 dan tombol untuk kembali ke halaman menu ayo bermain dan halaman awal.



Gambar 18 Tampilan ketika semua pertanyaan sudah dijawab

3. Hasil Pengujian Sistem

Hasil pengujian aplikasi media pembelajaran ini dilakukan oleh pengguna atau *user*. Pengujian dengan cara *user* mencoba sistem. Seperti pada tabel 3.1 pengujian *User*.

a. Pengujian *User*

No	Fungsi yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Informasi	Memilih Memilih Informasi	Menampilkan Informasi identitas pengembang	Berhasil
2.	Ayo Belajar	Memilih Ayo Belajar	Menampilkan Ayo Belajar	Berhasil
3.	Ayo Bermain	Memilih Ayo Bermain	Menampilkan Ayo Bermain	Berhasil
4.	Tebak Alat Komunikasi	Memilih Tebak Alat Komunikasi	Menampilkan Tebak Alat Komunikasi	Berhasil
5.	Pilih Jawaban	Memilih Icon gambar	Menampilkan Hasil Benar atau Salah	Berhasil

Tabel 5 Pengujian User

Selanjutnya adalah pengujian system yang telah dibuat dan semua fitur telah berjalan dengan baik. Lalu hasil pengujian system yang telah ditentukan dengan kuisioner kepada kepala sekolah memiliki 5 skala nilai sebagai berikut :

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-ragu
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

Untuk hasil dari kuisioner yang telah diberikan kepada kepala sekolah bisa dilihat pada Lampiran 3.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media Pembelajaran yang dihasilkan dalam kerja praktek ini adalah media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran berbasis *mobile*. Pengembangan media pembelajaran ini membutuhkan beberapa tahapan dimulai dari penentuan tema yang akan diangkat hingga cara seperti apa yang nantinya akan diajarkan dan sampai didapatkan produk final untuk diuji cobakan diTK Perintis Berbah.

Hasil penilaian dari pengujian pengguna termasuk dalam kategori baik. Hasil implementasi terhadap responden menunjukkan bahwa penyajian media dan materi pembelajaran ini sudah sangat baik dan sudah sesuai dengan tujuan dan silabus pembelajaran sehingga dapat memudahkan responden atau peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan

Pengoperasian media pembelajaran ini sangat mudah karena diberikan tombol-tombol menu dan navigasi pada aplikasinya sudah tepat sehingga pengguna dapat langsung menggunakan tanpa tutorial terlebih dahulu serta bentuk menu pada media pembelajaran berbasis *mobile* ini sudah sangat jelas dan mudah dipahami. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran berbasis *mobile* ini dapat membangkitkan minat, motivasi, dan aktivitas belajar sehingga kegiatan pengajaran dengan media ini dikatakan layak atau baik digunakan.

B. Saran

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan ini belum bisa dikatakan sempurna. Sehingga masih banyak fitur yang perlu dikembangkan lagi. Tidak hanya sebagai sarana belajar dan bermain saja, tapi juga dapat diimplementasikan pembelajarannya agar bisa *online* dan dapat dikontrol perkembangan peserta didiknya dari *online*. Adapun penggunaan media pembelajaran harus lebih sering dilakukan karena dapat mempermudah memahami materi yang disampaikan serta dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Lampiran

Isi lampiran dari laporan kerja praktek ini meliputi hal sebagai berikut.

1. Transkrip Wawancara

2. Logbook
3. Hasil Kuisisioner
4. Dokumentasi Lapangan
5. Listing Kode Program

1. Transkrip Wawancara

Isi Wawancara

Pertanyaan : Bagaimana metode pembelajarn digunakan di sekolah ini ?

Jawaban : Menggunakan cara biasa dimana materi dicari terlebih dahulu selanjutnya di ajarkan kepada murid dikelas.

Pertanyaan : Apa saja materi yang diajarkan dalam sekolah ini ?

Jawaban : Materi yang diajarkan meliputi pengenalan transfortasi, anggota tubuh, profesi, alat komunikasi dll

2. Logbook

LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA T.A 2018 / 2019
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1700018121
 Nama Mahasiswa : Amir Fauzi Ansharif
 Judul Kerja Praktek : "Media Pembelajaran untuk TK Perintis"
 Dosen Pembimbing : Guntur Maslana Zamroni
 Pembimbing Lapangan : Herlina Anggraini, S.Pd

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing KP
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas KP
5. Jumlah bimbingan minimal 7 minggu

Logbook Minggu 1 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi KP	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Hari/Tgl	Jam				
1.	Pengumpulan materi di TK perintis	Senin / 8-8-2019		Mendapatkan materi yang akan dibuat media pembelajaran			
2.	Mengumpulkan Aset dan bahan untuk membuat media pembelajaran	Rabu / 21-8-2019		Mendapatkan bahan-bahan untuk membuat media pembelajaran			
3.	Membuat Tampilan awal / Menu awal untuk media pembelajaran	Jumat / 27-9-2019		Tampilan awal / Menu awal jadi			

4.	Membuat animasi untuk beberapa icon pada media pembelajaran	Jumat / 4-10-2019		Animasi jadi	Animasinya masih bergantian dan perlu diperbaiki		
5.	Membuat tampilan pada menu belajar	Selasa / 8-10-2019		Tampilan pada menu belajar jadi			
6.	Membuat tampilan pada menu bermain	Sabtu / 12-10-2019		Tampilan pada menu bermain jadi			
7.	Mengisi materi pada renteng belajar dan bermain	Kamis / 17-10-2019		Renteng belajar dan bermain sudah selesai			
8.	Mengumpulkan hasil rementara dari media pembelajaran	Senin / 21-10-2019		Revisi judul menjadi Alat Komunikasi			
9.	Mengumpulkan data untuk melengkapi laporan KP	Senin / 21-10-2019		mendapatkan data untuk membuat Laporan			
10.	Mengerjakan laporan KP	Selasa / 29-10-2019		Laporan KP Bab 1, Bab 2 dan Bab 3 selesai dikerjakan			
11.	Bimbingan laporan Bab 1, Bab 2, Bab 3	Kamis / 7-11-2019		Revisi ada kesalahan pada penulisan beberapa kata			

--	--	--	--	--	--	--	--

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/ Dosen Pengampu Kelas KP:

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas KP


 (ARIANI)

Yogyakarta, 18 Desember 2019

Mahasiswa


 (Amir Fauzi Anshari F.)

LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA, UAD T.A 2019 / 2020
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1700018121
 Nama Mahasiswa : Amir Fauzi Ansharif
 Judul Kerja Praktek : "MEDIA PEMBELAJARAN"
 Dosen Pembimbing : Euntur Maulana Zamroni
 Pembimbing Lapangan : Herlina Anggrani, S.Psi

Petunjuk Pengisian Log Book

6. Log book di isi per minggu
7. Log book ditulis tangan
8. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing kp
9. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas KP
10. Jumlah bimbingan minimal 5 minggu

Logbook Minggu 8 sd 12 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi KP	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Harf/TGL	Jam				
	Persiapan ke-2 Project ke TK	02/12-2019	1.30	Revisi pada Scene belajar			
	Persiapan ke-3 Project ke TK	04/12-2019	1.00	Tugas Project KP selesai dikerjakan			
	Penyerahan hasil Tugas project KP	04/12-2019		Tugas Project KP diterima guru TK Perintis			
	Mengerjakan laporan KP Bab 4 dan Bab 5	07/12-2019		Laporan Bab 4 dan Bab 5 selesai dikerjakan			

Bimbingan laporan KP Bab 4 dan Bab 5	15/12-2019						

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/ Dosen Pengampu Kelas KP:

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas KP

(.....)

Yogyakarta, 18 Desember 2019

Mahasiswa

(Amir Fauzi Ansharif)

KUEISIONER PENGUJIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Identitas Responden

Nama : Herlina
Jenis Kelamin : a. laki-laki b. perempuan
Pekerjaan : a. pelajar/ mahasiswa b. pegawai swasta
 c. pegawai negeri d. lain-lain

B. Petunjuk Pengisian dan Daftar Pertanyaan

Mohon untuk memberikan tanda(X) pada jawaban yang Anda pilih

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
RG : Ragu-ragu
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	STS	TS	RG	S	SS
1	Apakah media pembelajaran secara keseluruhan ini mudah di gunakan?				X	
2	Apakah media pembelajaran ini nyaman di gunakan?				X	
3	Apakah media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan?					X
4	Apakah media pembelajaran cocok digunakan untuk proses belajar mengajar?				X	
5	Apakah media pembelajaran sesuai dengan materi yang ada?				X	
6	Apakah tampilan dalam media pembelajaran menarik?				X	
7	Apakah icon-icon yang digunakan dapat menarik?					X
8	Apakah media pembelajaran ini sangat membantu?				X	
9	Apakah semua fitur dan menu berfungsi dengan sebagaimana mestinya?				X	
10	Secara keseluruhan apakah media pembelajaran ini sangat memuaskan?				X	

4. Dokumentasi Lapangan





5. Listing Kode Program

Splash.cs

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class splash : MonoBehaviour
{
    public Texture backgroundTexture;

    void Start(){
        StartCoroutine ("Countdown");
        Screen.orientation = ScreenOrientation.LandscapeLeft;
    }

    void Update(){

    }

    private IEnumerator Countdown(){
        yield return new WaitForSeconds(10);
        Application.LoadLevel("Menu");
    }

    void OnGUI(){
        GUI.DrawTexture(new
Rect(0,0,Screen.width,Screen.height),backgroundTexture);
    }
}
```



```
}
```

BGM.cs

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class BGM : MonoBehaviour
{
    public AudioSource myAudioSource;

    public static GameObject bgmobject;

    bool muted;

    void Awake()
    {
        if (bgmobject)
        {
            return;
        }

        myAudioSource.Play();
        bgmobject = gameObject;
    }

    void Update()
    {
        if (muted)
        {
```

```

        myAudioSource.volume = 0;
    }
    else if (!muted)
    {

    }
}

public void Mute()
{
    muted = !muted;
}
}

```

DonDestroyBGM.cs

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class DontDestroy : MonoBehaviour
{
    void Awake()
    {
        DontDestroyOnLoad(gameObject);
    }
}

```

SceneManagement.cs

```

using UnityEngine;

using System.Collections;

using UnityEngine.SceneManagement;

public class SceneManagement : MonoBehaviour{

    public void BackMenu(){
        SceneManager.LoadScene("Menu");
    }

    public void Home(){
        SceneManager.LoadScene("Menu");
    }

    public void Informasi(){
        SceneManager.LoadScene("Informasi");
    }

    public void Belajar(){
        SceneManager.LoadScene("Belajar");
    }

    public void MulaiBelajar(){
        SceneManager.LoadScene("MulaiBelajar");
    }
}

```

```

        public void BackBelajar(){
            SceneManager.LoadScene("Belajar");
        }

        public void Bermain(){
            SceneManager.LoadScene("AyoBermain");
        }

        public void Tebak(){
            SceneManager.LoadScene("TebakGambar");
        }

        public void Cocok(){
            SceneManager.LoadScene("CocokGambar");
        }

        public void BackBermain(){
            SceneManager.LoadScene("AyoBermain");
        }

        public void Close(){
            Application.Quit();
        }

    }

```

ButtonAction.cs

```

using UnityEngine;

```

```

using UnityEngine.UI;
using System.Collections;

public class ButtonAction : MonoBehaviour
{
    public AudioClip sound;

    private Button button { get { return GetComponent<Button>(); } }
    private AudioSource source { get { return GetComponent<AudioSource>(); } }

    void Start()
    {
        gameObject.AddComponent<AudioSource>();
        source.clip = sound;
        source.playOnAwake = false;

        button.onClick.AddListener(() => PlaySound());
    }

    void PlaySound()
    {
        source.PlayOneShot(sound);
    }
}

```

SwipeControl.cs

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class SwipeControl : MonoBehaviour{

```

```

public GameObject scrollbar;
float scroll_pos = 0;
float [] pos;
int posisi = 0;
// Start is called before the first frame update
void Start()
{

}

public void next(){
    if (posisi < pos.Length - 1) {
        posisi += 1;
        scroll_pos = pos[posisi];
    }
}
public void prev(){
    if (posisi > 0) {
        posisi -= 1;
        scroll_pos = pos[posisi];
    }
}

// Update is called once per frame
void Update(){
    pos = new float[transform.childCount];
    float distance = 1f / (pos.Length - 1f);
    for (int i = 0; i < pos.Length; i++){
        pos [i] = distance * i;
    }

    if (Input.GetMouseButton (0)) {
        scroll_pos = scrollbar.GetComponent<Scrollbar> ().value;
    }else {
        for (int i = 0; i < pos.Length; i++) {
            if (scroll_pos < pos [i] + (distance / 2) && scroll_pos > pos [i]
- (distance / 2)){
                scrollbar.GetComponent<Scrollbar>().value =
Mathf.Lerp(scrollbar.GetComponent<Scrollbar>().value, pos[i], 0.15f);
            }
        }
    }
}
}

```

Jawab.cs

```

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using UnityEngine.UI;

```

```

public class jawab : MonoBehaviour
{
    public GameObject feed_benar, feed_salah;

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {

    }

    public void jawaban(bool jawab){
        if (jawab){
            feed_benar.SetActive (false);

            feed_benar.SetActive (true);

            int skor = PlayerPrefs.GetInt ("skor") + 10;

            PlayerPrefs.SetInt ("skor", skor);
        } else{
            feed_salah.SetActive (false);

            feed_salah.SetActive (true);
        }

        gameObject.SetActive(false);

        transform.parent.GetChild(gameObject.transform.GetSiblingIndex()+1).gameObject.
        SetActive(true);
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()

```

```

    {

    }
}

```

Skor.cs

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class skor : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        PlayerPrefs.SetInt ("skor", 0);
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        GetComponent<Text> ().text = PlayerPrefs.GetInt ("skor").ToString();
    }
}

```